NES-HY-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

ICE HOCKEY

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

SPORTS SERIES
SERIE SPORTS

Dit officiele zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde.
Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Fijn dat je de spelcassette Ice Hockey van het Nintendo Entertainment System™ hebt uitgekozen.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Ice Hockey (IJschockey) is een snel en hard spel. Elk team probeert de puck in het andere doel te schuiven. Elke wedstrijd omvat drie periodes en het team dat aan het eind van de derde periode de meeste punten heeft behaald, wint. Als er aan het eind van de derde periode een gelijkspel is, wordt de wedstrijd beslist met penalties. Als de penalties ook met gelijkspel eindigen, gaat de wedstrijd verder, maar dan zonder keepers. Aan het begin van elke periode komt een speler van elk team in de middencirkel voor de «Face-off». Vanaf dat moment is er geen stoppen meer aan tot het eind van die periode, een waar slagveld op het ijs. Wie wint er en wordt Kampioen?

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel dit instructieboekje aandachtig door ; berg het daarna goed op, zodat je er later nog eens in kunt kijken.

©1988 Nintendo

1. WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.

2) Kom niet aan de elektrische kontakten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.

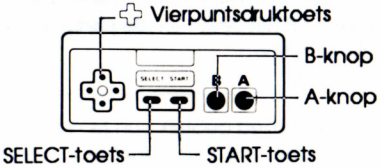
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

N.B. Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn produkten en/of produktbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het produkt te verbeteren.

2. GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS

Controller 1/Controller 2

Controller 1 - voor 1-speler spel
Controller 2 - voor de tweede speler in een 2-speler spel



3. SPELKEUZE

Keuze-scherm

Druk tijdens de demonstratie-beelden op START en het keuze-scherm verschijnt. Gebruik dan de vierpuntsdruktoets of de SELECT toets om een 1-speler (jij tegen de computer) of een 2-speler spel te kiezen. Druk dan op START en het spel begint.

Keuze-scherm

KEUZES

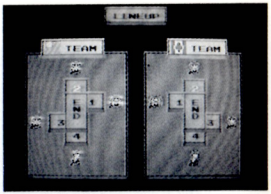
KEUZES

	TEAM	Kies met de vierpuntsdruktoets je eigen team en het team van je tegenstander uit de volgende zes landen : USA (Verenigde Staten) ; SWE (Sweden) ; POL (Polen) ; URS (Rusland) ; TSH (Tsjechoslovakije). *1-speler (1) : Jouw team (C) : Tegenstander's team (Computer's team) *2-speler (1) : eerste speler (2) : tweede speler
	SNELHEID	Gebruik de vierppuntsdruktoets om de speelsnelheid te kiezen, lopend van 1 to 5, waarvan 1 het meest langzaam is en 5 het snelst.
	TIJD	Gebruik de vierpuntsdruktoets om de tijdsduur van de periodes te kiezen. Je hebt de keuze uit 7, 10 of 15 minuten per periode.

Druk op START nadat je het team, de snelheid en de tijd hebt gekozen.

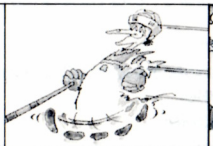
TEAM SAMENSTELLEN

Je kunt nu de samenstelling van je team bepalen door de verschillende figuren te kiezen. Elke keer als je op de 4-knop drukt, verandert het figuurje waarvan het nummertje knippert. Gebruik de vierpuntsdruktoets om de plaats van het knipperende nummertje te veranderen. Iedere speler heeft zijn eigen specialiteiten, de lange speler, de normale speler en de dikke speler. Denk goed na hoe je je team samenstelt.



Knop A : Indrukken om de verschillende figuren te kiezen.

✚ Vierpuntsdruktoets : Indrukken voor het verplaatsen van de cursor.

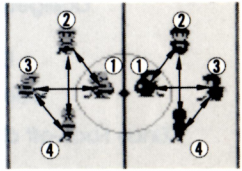
Specialiteiten \ Figuren			
Vaardigheid	Snel	Alles normaal	Langzaamm
Schietkracht	Zwak		Enorm
Body Check	Licht		Sterk
Face-off	Goed		Traag

Zet de knipperende cursor op «END» als je je team samengesteld hebt en druk dan op A. Als je tegenstander hetzelfde gedaan heeft en ook op A drukt, begint het spel.

4. SPELBESCHRIJVING

FACE-OFF

Bij elke Face-off kun je je team opnieuw opstellen. Spelers ① en ③ zijn voornamelijk verdedigers, en speler ② en ④ zijn aanvallers. Spelers ① komt in de middenring voor de Face-off. Je kunt de spelers ② en ④ verwisselen door op de ✥ vierpuntsdruktoets naar boven of beneden te drukken, spelers ① en ③ door op links of rechts te drukken. Als het spel begint bestuur je de knipperende spelers.

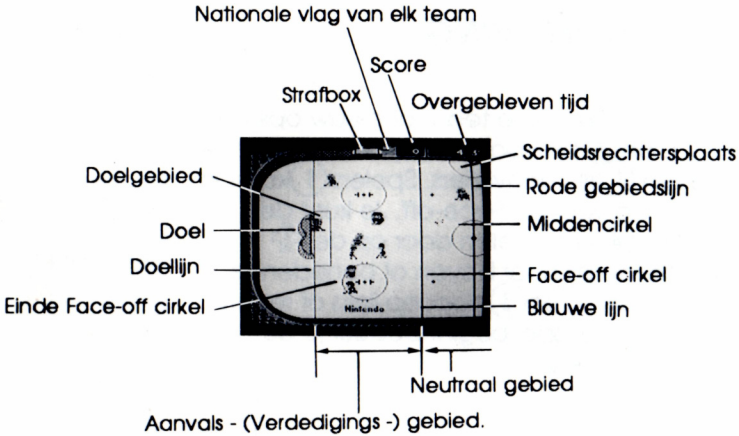


①⟷②: **A** knop
③⟷④: **B** knop
①⟷③: ✥ vierpuntsdruktoets
②⟷④: ✥ vierpuntsdruktoets

PAUZE

Als je het spel wilt onderbreken in het midden van een spel, druk dan op START. Druk weer op START om verder te gaan.

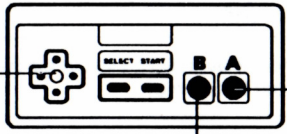
SPELSCHERM


Nationale vlag van elk team
Score
Strafbox
Overgebleven tijd
Scheidsrechtersplaats
Doelgebied
Rode gebiedslijn
Doel
Middencirkel
Doellijn
Face-off cirkel
Einde Face-off cirkel
Blauwe lijn
Nintendo
Neutraal gebied
Aanvals - (Verdedigings -) gebied.

GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS

(AANVALLEND)

Beweegt de spelers of de schoten

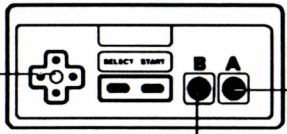


Voor puck «passes» en puckgevecht.

Schieten. (Schotsterkte is afhankelijk van de tijd dat de knop ingedrukt wordt).

(VERDEDIGEND)

Bestuurt spelers en keeper



Aanvallen (Body check) en gevechten om de puck

- Verandert de knipperende speler. (Speler dichtst bij de puck)
- Versterkt verdediging in de buurt van het doel.

KNOP SPEEL TECHNIEKEN

SCHIETEN	Je kunt schieten door op knop B te drukken. De kracht van het schot is afhankelijk van de tijd dat de B knop ingedrukt wordt.
NEPSCHOT	Als je knop B even licht indrukt lijkt het of de speler schiet, maar doet hij het niet.
SPELERS WISSEL	Hiermee wisselt de knipperende speler naar degene die het dichtst bij de puck is.
STERK DOEL	Als knop B meerdere malen achter elkaar wordt ingedrukt verzamelen de spelers zich rond het doel.

■ REGELS OP HET IJS

«ICING» VAN DE PUCK»

Als een team de puck van een positie acter de blauwe lijn over de doellijn van de tegenstander schiet, en een aanvaller is eerder bij de puck als de verdedigende keeper, wordt het spel onderbroken en wordt er «Icing» geroepen. De puck wordt dan opnieuw in het spel gebracht in een Face-off in het verdedigende gebied van het team dat verantwoordelijk was voor het «Icing». Het is geen «Icing» als de puck direkt doel treft of als de aanvallende partij spelers verloren heeft door penalties en dus met minder man moet spelen.

■ Overgaan van een gevecht naar «Power Play»

Spelers vechten om de puck door achter elkaar op knop A te drukken. Als het gevecht te lang duurt gaan de andere spelers zich ermee bemoeien en begint het echte gevecht. als dit gebeurt wordt een speler uit een team aan de kant gezet door de scheidstrechter en moet die een tijdje in de penalty=box blijven zitten. Als een team aanvalt met meerdere spelers wordt dit «Power Play» genoemd. Let wel goed op ! Het is inderdaad makkelijker om de puck te bemachtigen met Powerplay en het is ook moeilijker voor de scheidsrechter om spelers te straffen bij Powerplay, maar de scheidsrechter kan hierna wel partijdige beslissingen gaan nemen !

■ KIEZEN VAN DE SAMENSTELLING VAN JE TEGENSTANDER'S TEAM

Als je alle landen verslaat op snelheid 5, heb je de mogelijkheid de samenstelling van je tegenstanders team te beinvloeden;

■ VERBETER JE «FLIP» SCHOT

Als je de B knop lang genoeg ingedrukt houdt verzamel je zoveel kracht dat je kunt "flip schieten. Deze techniek stelt je in staat de puck recht door de sticks van je tegenstanders te schieten.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Ice Hockey de Nintendo

OBJET ET DESCRIPTION DU JEU

Le hockey sur glace est une compétition à vive allure où ça cogne dur.
Chaque équipe tente de lancer le palet dans le filet adverse. Chaque match comprend trois parties. L'équipe qui compte le plus grand nombre de buts remporte la victoire. Si le score est égal à la fin des trois parties, on décide le match par des lancers de pénalité, on joue en prolongation sans gardiens de but.
Chaque match et chaque partie commencent par l'affrontement d'un joueur de chaque équipe pour la mise en jeu. A partir de cette mise en jeu, ce n'est que combat acharné entre les équipes. Qui remportera la victoire?

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière d'utiliser votre nouveau jeu; veuillez le lire attentivement.

© 1988 Nintendo

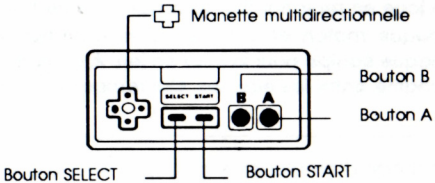
1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trop chauds ou trop froids. Ne jamais lui faire subire de chocs. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

2. FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Boîtiers de commande :

- **Boîtier de commande 1:**
  pour un match à 1 joueur
- **Boîtier de commande 2:**
  pour le deuxième joueur
  dans un match à 2 joueurs

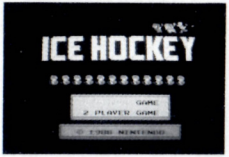


3. COMMENT CHOISIR UN MATCH

SELECTION DU JEU

Appuyez sur le bouton START pendant la présentation pour afficher le menu du jeu. Appuyez ensuite sur la manette multidirectionnelle ou sur le bouton «select» pour choisir de jouer contre l'ordinateur ou contre un partenaire. Appuyez sur le bouton «start» pour commencer la partie.

Menu du jeu



SELECTIONS

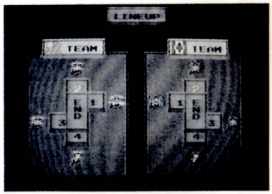
SELECTIONS

	EQUIPE	Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour choisir votre équipe et celle de votre adversaire dans les six pays suivants: USA (Etats-Unis), SWE (Suède), POL (Pologne), CAN (Canada), URS (Union Soviétique), TSH (Tchécoslovaquie). ● Match à 1 joueur (1): Votre équipe (C): Equipe adverse (équipe de l'ordinateur) ● Match à 2 joueurs (1): 1er joueur (2): 2e joueur
	VITESSE	Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour choisir la vitesse du match, soit de 1 à 5, 1 étant la plus lente et 5 la plus rapide.
	TEMPS	Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour choisir la durée de chaque période du jeu, soit 7, 10, ou 15 minutes.

Après avoir choisi l'EQUIPE, la VITESSE et le TEMPS, appuyez sur le bouton START.

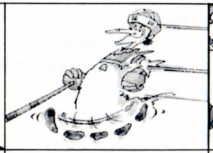
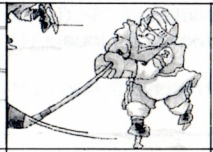
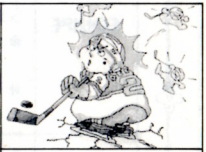
FORMATION DE L'EQUIPE

Ici, vous choisissez la formation de votre équipe en sélectionnant les caractéristiques physiques de vos quatre joueurs. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton A, les caractéristiques physiques changent pur le joueur dont le numéro clignote. Servez- vous de la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur de joueur à joueur. Les joueurs élancés, ordinaires ou costauds ont chacun des capacités bien distinctes. Réfléchissez bien à la formation d'équipe que vous désirez.



Bouton A: Appuyez pour choisir les caractéristiques physiques.

✚ Manette multidirectionnelle: Appuyez pour changer la position du curseur clignotant.

Caractéristiques physiques / Capacités de jeu			
Maniement de la crosse	Rapide	Habileté moyenne	Lent
Force du lancer	Faible		Dynamique
Charge avec le corps	Déplorable		Forte
Mise en jeu	Bonne		Lamentable

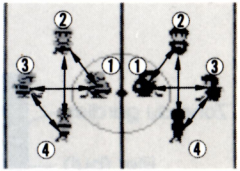
Lorsque vous aurez choisi la formation de votre équipe, déplacez le curseur jusqu'à la marque END (FIN) et appuyez sur le bouton A. Lorsque votre adversaire en aura fait autant, le match commencera.

4. COMMENT JOUER

MISE EN JEU

Choisissez la formation désirée pour chaque mise en jeu. Les joueurs ① et ③ sont principalement des joueurs de défense tandis que les joueurs ② et ④ sont des joueurs d'attaque.

Le joueur ① avance au centre pour la mise au jeu. Vous pouvez interchanger les joueurs ② et ④ en appuyant slur le haut ou le bas de la manette multidirectionnelle ✥ et les joueurs ① et ③ en appuyant sur la gauche ou la droite de la manette multidirectionnelle ✥. Lorsque le match débute, les joueurs qui clignotent peuvent être contrôlés directement.

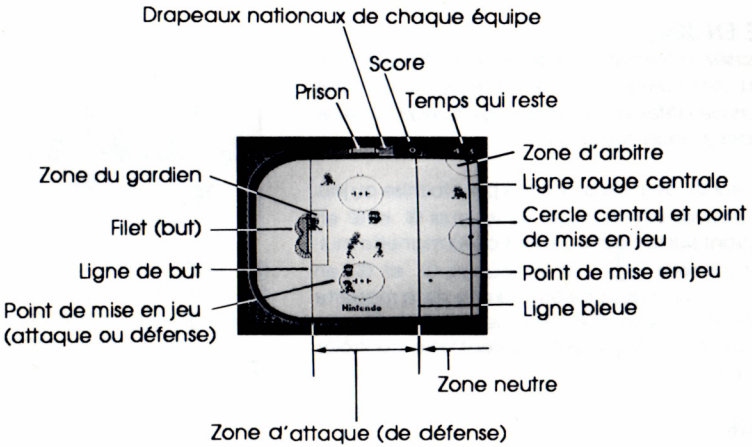


①⟷② : Bouton A
③⟷④ : Bouton B
①⟷③ : ✥ Manette mutidirectionnelle
②⟷④ : ✥ Manette mutidirectionnelle

PAUSE

Si vous désirez interrompre le jeu au milieu d'un match, appuyez sur le bouton START. Appuyez de nouveau sur le bouton START lorsque vous serez prêt à reprendre le match.

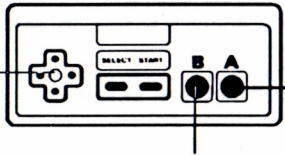
ECRANS DU JEU



FONCTIONNEMENT DE LA COMMANDE

ATTAQUE

Pour déplacer le joueur et diriger les passes et les lancers

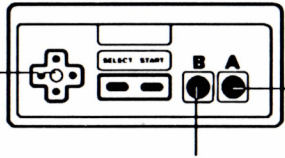


Pour faire des passes et dribbler avec le palet

Pour lancer (la force des lancers est déterminée par la durée pendant laquelle on tient le bouton abaissé)

DEFENSE

Pour déplacer le joueur et le gardien de but



Pour attaquer (charge avec le corps) et se battre pour obtenir le palet

- Pour interchanger les joueurs clignotants déplaçables (changer au joueur qui est le plus près du palet)
- Pour renforcer la défense devant le filet

TECHNIQUES DE JEU A L'AIDE DU BOUTON B

Lancers	Pour lancer, appuyez et tenez abaissé le bouton B pendant un certain temps puis relâchez-le. La vitesse du lancer varie selon le temps durant lequel le bouton est abaissé.
Feintes	Lorsque vous appuyez rapidement et légèrement sur le bouton B, le joueur feint de lancer mais ne lance pas.
Changement de joueur	Cette manoeuvre vous permet de passer du joueur clignotant (le joueur déplaçable) au joueur le plus près de la rondelle.
Renfort pour la défense	Lorsque vous appuyez continuellement sur le bouton B, les joueurs se regroupent devant le filet pour porter main forte à la défense.

■ REGLEMENTS DE LA PATINOIRE

<Dégagement interdit>

Lorsqu'une équipe lance le palet de derrière la ligne centrale jusqu'à l'autre côté de la ligne de but du camp adverse et qu'un joueur adverse autre que le gardien de but le touche en premier, le jeu est interrompu et le dégagement «refusé». Le palet est alors remis en jeu dans la zone de défense de l'équipe responsable du dégagement refusé. Le dégagement ne sera pas refusé si le palet est envoyé directement dans la zone de but ou si l'équipe joue en infériorité numérique (avec moins de joueurs).

■ Comment passer du mode de dispute au jeu d'avantage numérique

Les joueurs se disputent le palet en appuyant continuellement sur le bouton A. Par contre, si la bataille prend trop de temps, les autres joueurs se ruent dans la mêlée et se mettent à se bagarrer. Lorsque ceci se produit, un des joueurs d'une équipe écope d'une pénalité et doit se rendre en prison pour une durée de temps déterminée. Une attaque montée par l'équipe ayant le plus de joueurs s'appelle une attaque en avantage numérique. Cependant, veuillez noter que bien qu'il soit plus facile de s'emparer du palet en appuyant continuellement sur le bouton A et qu'il soit également plus difficile d'être pénalisé, l'équipe qui a commencé à se bagarrer pour s'emparer du palet subit plus fréquemment les décisions défavorables de l'arbitre.

■ Comment choisir la formation de l'équipe de votre adversaire

Si vous battez tous les pays concurrents au niveau 5, vous recevez le droit de changer les membres de l'équipe de votre adversaire à l'écran de formation d'équipe.

■ Comment maîtriser les lancés levés

Lorsque vous aurez emmagasiné assez de puissance grâce au bouton B, vous serez prêt à effectuer des lancers levés. Cette technique vous permet de «soulever» le palet malgré les crosses de vos adversaires.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

MEMO

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

Nintendo

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON